

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Perancangan

Saat ini, industri kreatif Indonesia sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat, serta memiliki potensi yang cukup bagus untuk dapat dikembangkan. Pengertian dari industri kreatif adalah pemanfaatan kreatifitas keterampilan serta bakat individu untuk menghasilkan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut sehingga dapat menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan di masyarakat.

Bandung sendiri merupakan salah satu Kota Kreatif UNESCO, creative Cities Network, itu terlihat dari minat seni yang tinggi baik dalam hal seni lukis, patung, puisi sampai dengan film. Untuk mendukung terbentuknya kota yang kreatif, telah dibangun sejumlah fasilitas penunjang berupa taman – taman tematik di Kota Bandung, salah satunya adalah Taman Film di bawah Jembatan Pasupati dan yang paling baru ada Bandung Creative Hub di dekat Jalan Laswi yang diresmikan langsung oleh Walikota Bandung, Ridwan Kamil. Hal ini secara tidak langsung dengan adanya beberapa taman tematik ini dapat meningkatkan antusiasme masyarakat untuk menyaksikan sebuah tayangan film atau bahkan keinginan untuk mengetahui pembuatan film itu tersebut.

Ketertarikan akan perfilman sendiri juga dapat dilihat dari kenaikan jumlah peserta didik pada Sekolah Tinggi Seni Indonesia yang berada di Jalan Buah Batu, Bandung. Menurut data Kemenristek dikti, setiap tahunnya Sekolah Tinggi Seni Indonesia mengalami kenaikan 16% /tahun pada Jurusan Perfilman.

Agar industri kreatif tersebut semakin berkembang di Bandung, dibutuhkan bekal pendidikan formal yang baik agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang professional kedepannya. Kehadiran sebuah institusi pendidikan yang dapat menaungi kreatifitas anak muda dan mendukung industri kreatif perfilman, diharapkan akan semakin memajukan dunia perfilman Indonesia agar memiliki daya saing yang tinggi. Adanya Sekolah Tinggi Sinematografi diharapkan akan membantu meningkatkan kreatifitas anak-anak muda dalam pengembangan industri kreatif, dan juga dalam meningkatkan perekonomian kreatif Indonesia.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Perancangan

**Avinda Paramitha, 2017**

**PENERAPAN METAFORA ROLL FILM PADA BANGUNAN SEKOLAH TINGGI SINEMATOGRAFI BANDUNG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Maksud dari perancangan Sekolah Tinggi Sinematografi ini adalah sebagai wadah resmi untuk anak – anak muda Bandung menyalurkan ide dan kreatifitasnya yang diharapkan akan dapat membantu meningkatkan dan memajukan perfilman di Indonesia. Sedangkan tujuan perancangan Sekolah Tinggi Sinematografi ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang Sekolah Tinggi Sinematografi yang dapat mewadahi mahasiswa/I dalam berkreasi, berkarya dan mengeluarkan ide mereka dalam membuat sebuah film yang berkualitas.
- b. Merancang Sekolah Tinggi Sinematografi yang nyaman sesuai dengan kebutuhan dan peraturan yang berlaku agar dapat meningkatkan kenyamanan dan interaksi sosial antar sesama pengguna sekolah dan pengguna di sekitar lingkungan Sekolah Tinggi Sinematografi

### 1.3 Masalah Perancangan

- a. Bagaimana merancangan Sekolah Tinggi Sinematografi yang baik dan nyaman sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan?
- b. Bagaimana menampilkan karakter dan ekspresi sinematografi pada bangunan Sekolah Tinggi Sinematografi Bandung?
- c. Bagaimana menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi social?

### 1.4 Batasan Perancangan

Lingkup pembahasan akan ditekankan pada pemecahan masalah secara arsitektural untuk menciptakan Sekolah Tinggi Sinematografi yang baik dan nyaman sesuai dengan kebutuhan pengguna didalamnya. Serta dapat memunculkan kesan Sinematografi dalam bangunan, dan dapat menciptakan lingkungan yang dapat mendukung interaksi social dengan merespon lingkungan yang ada di sekitarnya.

### 1.5 Pendekatan dan Gambaran Capaian yang Dituju

Pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan arsitektur metafora yang akan mengambil bentuk Roll Film untuk mengekspresikan bangunan Sekolah Tinggi Sinematografi yang dinamis, ekspresif dan kreatif.

### 1.6 Kerangka Berpikir



*Gambar 1.1 Kerangka Berpikir*  
*Sumber : Data Penyusun*

### 1.7 Sistematika Pelaporan

#### BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang perancangan, maksud dan tujuan, indentifikasi masalah, batasan perancangan, pendekatan, kerangka berpikir dan sistematika pelaporan.

#### BAB II KAJIAN

Berupa eksplorasi teoritis yang terkait dengan aspek permasalahan yang akan dipcahkan secara arsitektural baik tipologi maupun tema.

**BAB III    DESKIRPSI PROYEK**

Berisi gambaran umum lokasi, rona lingkungan, program kegiatan dan kebutuhan ruang, serta studi banding proyek sejenis.

**BAB IV    ELABORASI TEMA**

Berisi pengertian, intepretasi tema, studi banding tema sejenis dan konsep tema dan desain.

**BAB V    ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berupa analisis perencanaan tapak dan analisis fungsi dan kegiatan dalam bangunan.

**BAB VI    KONSEP PERENCANAAN**

Memat konsep dasar perencanaan, konsep perencanaan tapak, serta konsep perancangan bangunan.

**BAB VII    HASIL PERANCANGAN**

Berisi data lokasi dan tapak proyek, system bangunan dan gambar-gambar detail hasil rancangan.